AMIGA CPU

CADERNO AMIGA - ANO 1 - No. 5 - NÃO PODE SER VENDIDO SEPARADAMENTE

AMIGA

LIGHTWAVE: OS CAMINHOS DO 3D

CONHEÇA O FANTÁSTICO A600

JOGO: WORLD CIRCUIT

CRIANDO UM DISCO DE SISTEMA

HITEK SOFTWORKS

SOFTWARE ORIGINAL PARA AMIGA

Informação

- **Amiga Disk Press #1**: a primeira revista digital do Amiga. Artigos, análises, dicas, truques e vários brindes para você. Nesta edição: A Verdade Sobre a Video Toaster, análise da At Once e Action Replay, além de muitas outras informações. Cr$ 65.000,00

- **Amiga Disk Press #2**: nesta edição, você saberá tudo sobre a nova ROM 2.0, saberá mais um pouco sobre o fantástico DCTV, além de uma sensacional matéria sobre os vírus do Amiga. Não perca! Brinde da edição: placa e esquema para você transcodificar a sua A520. Cr$ 65.000,00

- **Amiga Disk Press #3**: já saiu a mais nova edição da revista digital do Amiga. Você saberá tudo sobre desktop publishing, começará a aprender um pouco mais sobre a linguagem Assembly, aprenderá a montar o cabo do drive de 5 1/4, além das tradicionais colunas Arcademania e Cartas. Cr$ 65.000,00

- **Dominando o Commodore Amiga**: primeiro livro de autores nacionais voltado para o fantástico micro da Commodore Business Machines. Direcionado para as necessidades dos usuários brasileiros, oferece o suporte técnico fundamental para a utilização do micro por iniciantes ou já experientes. E tudo escrito com linguagem clara e objetiva, por gente que tem experiência na área do ensino técnico (Alberto C. Meyer e Luiz F. Moraes). Preço: Cr$ 120.000,00

- **Amiga, O Computador da Década**: fita de vídeo (formato VHS), que mostra toda a potencialidade do Amiga nas mais diversas áreas de interesse. 60 minutos. Ideal para quem ainda não se decidiu a comprar o Amiga. Cr$ 170.000,00

Desktop Publishing

- **Professional Clips, volume 1**: coleção com dezenas de desenhos (clip arts) para o uso em desktop publishing. Permite o uso de qualquer impressora com ótimos resultados e com acabamento perfeito. Ideal para profissionais de propaganda, editores de fanzines, newsletters, etc. Desenhos em alta resolução (300 DPIs), agrupados em telas no formato IFF, e que podem ser usados também em videoprodução ou multimídia. Cr$ 95.000,00

VideoProdução

- **HITEK 3D Fonts**: belíssimas fontes em 3D para você usar no LightWave 3D (Video Toaster), Sculpt 4D, Imagine, Caligari 2, etc. Todas as famílias possuem acentuação para a língua portuguesa e estão preparadas para qualquer tipo de rendering, seja ray tracing ou smooth shading. Fundamental para os profissionais da área de videoprodução. 3 discos.

Versão LightWave 3D (Video Toaster): Cr$ 320.000,00
Versão Sculpt 4D, Imagine, Caligari 2: Cr$ 260.000,00

- **HITEK Color Fonts**: novíssimas fontes coloridas e ACENTUADAS em português, para você usar no Deluxe Paint IV ou qualquer outro que aceite ColorFonts. Grande variedade de estilos e tamanhos. Ideal para quem tem 1 megabyte e quer realizar trabalhos com grande impacto visual. Cr$ 95.000,00

- **HITEK Fonts #1**: fontes variadas para o uso no Deluxe Paint IV, ProWrite, TV Text, Amos ou desktop. Cr$ 75.000,00

Edição Musical

- **HITEK Music Master**: tudo o que você precisa para criar belíssimas peças musicais no seu Amiga. São centenas de samples e ritmos, criados por Luiz F. Moraes, para você usar no ProTracker, MED, etc. 3 discos. Cr$ 140.000,00

- **HITEK Clip Sounds #1**: sons digitalizados para você usar em videoprodução, jogos, programas, multimídia, músicas, etc. Tudo no formato IFF. Cr$75.000,00

- **HITEK Clip Sounds #2**: mais sons digitalizados para você usar onde quizer. Compatível com o ProTracker, MED, AMOS, AmigaVision, CanDo!, etc. Cr$ 75.000,00

- **HITEK Music Programs**: os melhores programas musicais de domínio público reunidos num só pacote! ProTracker, MED, etc. Cr$ 75.000,00

- **HITEK Music Tracks, Volumes 1 a 5**: sensacionais musicas para você usar no ProTracker ou incrementar seus programas em AMOS. Cr$ 55.000,00 (cada vol.)

- **Pacote com todos os programas acima: Cr$ 560.000,00**

Para fazer seu pedido, envie cheque nominal e cruzado ou vale postal (ag. Central) à:

HITEK COMPUTAÇÃO SISTEMAS E EDITORA
Rua Uruguaiana, 10 sl 1602
20050 - Rio de Janeiro - RJ
Maiores informações: (021) 252 9023

Revendedores Autorizados:

RS: Digimer (0512) 26 4395
ES: Logodata (027) 327 8517
RS: Classe A (051) 474 1523
RJ: Takeru (021) 232 0650
RJ: Company (021) 234 5572
MG: Francisoft (032) 222 2008

AMIGA

BÔNUS RIO EDITORA LTDA
CAIXA POSTAL 11750
CEP 22022-970
RIO DE JANEIRO - RJ
TEL: (021) 255 - 4881

DIRETOR EXECUTIVO
JOSE IDEMAR A. NASCIMENTO

JORNALISTA RESPOSÁVEL
DOLAR TANUS
REGISTRO 430-RS

EDITOR TÉCNICO
LUIZ F. MORAES

CONSULTOR TÉCNICO
ALBERTO C. MEYER FILHO

ADMINISTRAÇÃO
LUZIMAR GOMES DA SILVA

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
VISION 3D

REVISÃO
MÁRCIA CHERMAN

PUBLICIDADE
ALEXANDRE MARQUES

ASSINATURAS
LÚCIA HELENA MARCELINO

CAPA
VISION 3D

FOTOLITOS
HUNICOLOR

IMPRESSÃO
GRÁFICA LORD

DISTRIBUIÇÃO
FERNANDO CHINAGLIA
DISTRIBUIDORA
R. TEODORO DA SILVA,907
TEL.: (021) 577 - 6655

BONUS EDITORA

CPU é uma publicação da Bonus Rio Editora. Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução parcial ou total do conteúdo desta revista por qualquer meio sem autorização expressa da editora. Os artigos assinados são de total e única responsabilidade dos autores. Os circuitos, dispositivos, componentes, etc, descritos na revista, podem estar sobre proteção de patentes. Os circuitos publicados só poderão ser confeccionados sem qualquer fim lucrativo. Os programas apresentados aos leitores, mesmo se fornecidos em disquetes, são de propriedade dos autores, cabendo a eles todos os direitos previstos em lei.

EDITORIAL

Rumores, rumores, rumores... O lançamento do Amiga 600 no Brasil vinha produzindo mais rumores do que certezas. Mas eis que dezembro chega e o público carioca tem o privilégio de ser o primeiro a poder adquirir o Amiga 600. Quem esteve no Riocentro durante a feira Planeta Natal, não só pode ver, como comprar o seu Amiga. Além disso o stand da PCI também oferecia toda a linha de software da HITEK e da BRASOFT, e assinaturas da nossa CPU.

E a campanha de publicidade se inicia, com anúncios indispensáveis na VEJA e, como não podia deixar de ser, na própria CPU (afinal é a primeira revista a levar o Amiga a sério). Para quem, como eu, apostou no Amiga há cinco anos atrás, é um prazer ver este fantástico micro se tornar realidade por estas bandas.

E é por estas e outras que vamos levando em frente o nosso caderno de Amiga, agora com uma ótima novidade: os colaboradores resolveram sair da toca! Os textos estão começando a chegar e, como nós aqui já sabíamos, a qualidade do material enviado tem sido excelente. Mas para melhorar ainda mais, basta você enviar o seu texto também.

Só não esqueça de mandá-lo em disquete! (Uff... como é cansativo digitar meia revista...). Vale até usar processador de texto de PC, acentuado com o KEYBBR. Seu disquete será devolvido após a publicação, junto com uma edição de cortesia da revista, com o seu texto publicado. Quanto ao caderno de Amiga, aguarde um pouquinho pois breve você terá uma grata surpresa.

Até lá!

Luiz Fernandes de Moraes

INDICE

Editorial ____ 03
Amiga é pra essas coisas ____ 04
Criando um disco de sistema ____ 08
Jogo: World Circuit ____ 11
Os caminhos do LightWave ____ 15
Cartas ____ 18
Indice de anunciantes ____ 22

AMIGA É PRA ESSAS COISAS

O Amiga 600, uma das mais surpreendentes máquinas criadas pela Commodore começa a ser vendido no Brasil. Fabricado pela PCI Componentes da Amazônia,o Amiga conta com uma grande rede de revendedores e assistência técnica.Conheça nesta reportagem o micro que irá criar uma verdadeira revolução no país.

Por Luiz Fernandes de Moraes e Alberto C. Meyer Filho

Muita gente deve ter sentido um grande choque ao ver o anúncio de três páginas do Amiga 600 na edição da revista VEJA de 20 de dezembro. Outro grande choque certamente terá sido encontrar o mesmo anúncio nas páginas centrais deste caderno. Afinal era realmente verdade: o A600, uma das mais recentes máquinas da Commodore Business Machines, está sendo fabricado no Brasil pela empresa empresa PCI Componentes da Amazônia.

Mas quem é esta empresa que está tornando o sonho de muita gente realidade? Simples... É um grupo sólido que possui diversas ramificações (inclusive a Tec Toy), e que já existe desde 1987, ano em que começou a fabricar máquinas de escrever eletrônicas em regime OEM. Segundo Paulo Roberto Mattos, Presidente da PCI, dadas às características da empresa não foi difícil estabelecer contato com a Commodore: "...Nossa proposta foi muito bem recebida pela Commodore. Num primeiro momento, em função da língua, a PCI foi recebida pela Commodore International de Portugal. Já nos acertos finais, tratamos diretamente com a matriz e não houve qualquer impedimento de credenciar a PCI como fabricante exclusiva de toda a linha Amiga no Brasil."...

Atualmente a PCI conta com uma rede de 64 distribuidores autorizados, além de 35 postos de assistência técnica em todo o Brasil. As primeiras vendas começaram a acontecer na Feira Planeta Natal realizada no Riocentro. "...Estamos com um kit de seiscentas máquinas para colocar no mercado agora em dezembro. No dia 23 estaremos recebendo mais mil máquinas e, a partir daí, pretendemos colocar mil máquinas mensais no mercado...", finaliza Paulo Mattos. Mas o lançamento oficial ocorrerá em março de 1993, com uma grande campanha publicitária em televisão e cinema.

Mas agora que já conhecemos um pouco mais sobre como o Amiga finalmente chegou ao Brasil, que tal saber um pouco mais sobre o A600? Como ele certamente será seu um dia (não adianta fugir), CPU traz para você, em primeira mão no Brasil, todas as características técnicas desta incrível máquina, que dentro de pouco tempo poderá ser adquirida na loja ali da esquina.

O A600 é uma evolução natural do A500. A Commodore preferiu deixar para o fantástico A4000 (veja a análise completa desta máquina da próxima CPU), todas as inovações tecnológicas que seus laboratórios conseguiram criar. Mas mesmo assim, o A600 é uma máquina moderna, com algumas características que realmente impressionam qualquer entusiasta da linha.

A Primeira Impressão

Logo à primeira vista, o A600 impressiona pelo tamanho compacto. Ele é menor que um HotBit e tem quase que as mesmas proporções do "finado" TK95 da Microdigital (que deixou de lado a informática e passou para o mercado de teclados musicais eletrônicos). Custa-se a acreditar que uma "coisinha" tão diminuta possua tantas características inovadoras e possa atingir uma gama de aplicações que abrange praticamente todos os campos de interesse na área da computação, inclusive no nível profissional. Embora a máquina seja menor, ela mantém quase o mesmo peso do antigo A500 (se o A600 possuir HD, aí é que ele fica pesado mesmo).

A fonte de alimentação é a mesma do A500, ou seja, ainda teremos que conviver com aquele "tijolo" desengonçado, que fica totalmente deslocado na bancada do usuário. Em

AVALLON
4 ANOS

PRODUTOS
AMIGA • MSX
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL

HARDWARE & SERVIÇOS PARA AMIGA

QUALIDADE E GARANTIA PELO MELHOR PREÇO

MICROCOMPUTADORES

AMIGA 500
AMIGA 600 (LANÇAMENTO!)
AMIGA 2000

MODELOS SIMPLES OU COMPLETOS

- A10 STEREO SPEAKERS
- A-501 (Expansão de memória externa p/ 1 Mb com Clock)
- A-520 TV MODULATOR (NTSC)(PAL-M)
- Chip SUPER AGNUS (Instalação gratuita)
- DIGIVIEW
- EXTERNAL DRIVE 3 1/2 A-101
- EXTERNAL DRIVE 5 1/4
- FITA PARA IMPRESSORA CITIZEN (Côr e Preta)
- HD EM GERAL
- IMPRESSORA CITIZEN COLOR (9 pin. e 24 pin. 80 colunas)
- INTERFACE MUSICAL MIDI
- MODEM 1200-RS
- MONITOR 1084-S
- PERFECT SOUND SAMPLER
- RGB PARA AMIGA EM QUALQUER TV
- SUPRA RAM 500 (2MB/8MB)
- SUPRA RAM 2000 (2MB/8MB)
- TRANSCODIFICAÇÃO DE A-520 (NTSC para PAL-M)
- VIDEO TOASTER 2.0
- VXL 40 MHZ (Aceleradora)
- MANUTENÇÃO E ASSISTÊNCIA TÉCNICA PARA TODA LINHA COMMODORE AMIGA

SOFTWARE PARA AMIGA

- Mais de 1000 títulos disponíveis de software lançados desde 1986.
- Aplicativos e utilitários para todas as áreas: Gráfica & Vídeo, Texto & Desktop Publishing, Musical, 3D-CAD...
- SOFTWARES ORIGINAIS:

AMIGA DELUXE PACK - Pacote lacrado contendo: Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Editor Gráfico, Editor Musical, Banco de Dados, Jogos. Num total de 10 discos e 484 páginas de manuais ilustrados

AMIGA APPETIZER - Editor gráfico-texto-musical para iniciantes. Em livreto.

AMIGA STARTER - Editor gráfico, editor de textos + jogos (F/A 18, F40 Pursuit, Indiana Jones III) em 7 disquetes com manuais.

- Dezenas de Demos: Gráficos, Músicas, Animações, Eróticos exclusivamente importados.
- Gravações em disquetes 3 1/2 e 5 1/4.
- Manuais originais de diversos utilitários.

NOVIDADES EM GAMES (OUTUBRO 92)

AIR SUPPORT - ALIANATOR - AMIGA LINKS GOLF - BEAST III - CAESAR - CALIFORNIA GAMES II - CAPTAIN DYNAMO - CRAZY CARS III - CYTRON - D-DAY - DONKEY KONG - EQUALITY - EYE OF THE BEHOLDER II - FIRE FORCE - FRANKENSTEIN - GAMEBOY SIMULATOR - GOTCHA - INTERNATIONAL SPORTS CHALLENGE LIVERPOOL SOCCER - LOTUS III - MATCH OF THE DAY - MCDONALD'S LAND - MEGA TRAVELLER II - METAL LAW - NOVA 9 - PINBALL DREAMS II - POPULOVS II CHALLENGE - PREMIERE - RAMPART - RED ZONE - ROTOX 100% - SENTINEL - SIM EARTH - SKY ACE - SLIGHTLY MAGIC - STORM ACROSS EUROPE - SUPER PACMAN - SUPER SEYMOUR - SWOOT'S SWEEP - THE AQUATIC GAMES - THE GAMES 92 ESPANHA - THEME PARK MISTERY - TRODDLERS - UTOPIA II DATA DISK - WARP - WILLY WORM - WIZ KID - ZOOL - SLACKSKIN & FLINT - THE LEGEND OF KYRANDIA - SHUTTLE - PERFECT GENERAL - ASSASSIN - CYBERNETYX - REBELLION - THE LOST REVENGE - MOTORHEARD - LEEDS UNITED FC - HELLRUN - DOODLE BUG - BUNNY BRICKIS - NICKY BAUN - SLACKSKIN - PARAMAX - PUTTY

NOVIDADES EM APLICATIVOS E DEMOS (OUTUBRO 92)

AEGIS DRAW PLUS 2.0 - ALIENS SLIDESHOW - AREXX - BORIS VALLEJO PICS #2 - CYCLOPS 1.0 - DIGITIZED HAM PICS - ELVIS ARTWORK - FINAL COPY 1.3 - IMAGELAB 2.2 - LSD DOCS #20 - MACINTOSH FONTS - OCTAMED 3.0 - PICCIES II SLIDESHOW - PRINT DRIVERS - PROTEXT - SCENES FROM AMERICA #2 - SHOW MAKER - TBAG #40 UTILITIES - THE FIFTIES MEMORABILIA - TIFFANY GLASS SLIDESHOW - TURBO PASCAL 6.0 - VIDEO GENERIC.MASTER - A DAY AT THE BEACH DEMO. AGRESSOR DEMO - BEST OF STARTREK V. COYOTE II DEMO - LATE NIGHT ANIM. - RAVE VISION MUSIC DEMO - STEALTH BOMBER DEMO. TANKARD-19 MUSIC DEMO. TERMINAL ANIM. - VISION MEGADEMO II. WILD AT HEART #2. - C DICE COMPILER - PCR PASCAL - HAM LAB CONVERSOR - WINDOWBENCH

MSX

JOGOS

Os melhores jogos para MSX 1 (EXPERT, HOTBIT, PLUS, DDPLUS), MSX 2.0, MEGARAM, 1 e 2 e 2 DD. São mais de 1000 jogos selecionados para o seu lazer. Gravação em disquetes de 5 1/4 e 3 1/2. Coleções em disquetes com 20 excelentes jogos auto-executáveis por disco do nº 1 ao nº 5. Ideal para quem inicia no MSX.
Todos os lançamentos nacionais e importados.

LINGUAGENS E COMPILADORES

Aztec C*, Bibliteca C, C (ASCII/Z80), Turbo Pascal*, Cobol 80*, Devpac (MON 80, GEN 80, ED 80)*, Forthran, Mumps, MBasic, Forth, Mega-Assembler (disco ou cartucho)*, Micro Prolog*, Macro-ASM 80*, Turbo Modula 2*, Lisp*, PLM, Hot Logo (em cartucho)...
(*) Acompanha manual opcional.

APLICATIVOS PROFISSIONAIS

Banco de Dados, Planilha de Cálculos, Editor de Textos, Contabiliade Certa, Mala Direta (cadastro de clientes), Controle de Estoque, Agenda, Fichários, Cáculos Estruturais, Fluxo de Caixa, Controle Bancário, Cadastro de Produtos, Sistema Gráfico de Desenho, Sistema Desktop Publishing*, DOS*, Copiadores Diversos*, Editor de Vídeo*, Editor Musical*, Gráficos Estatísticos*, Curso de Datilografia, Curso de Vestibular, Curso de Basic, Complementos Gráficos (Shapes, Alfabetos, Telas, Bordas), Softs Educativos, SENA-Soft, LOTO-Soft, Sistema CAD* e muito mais!
(*) Acompanha manual opcional.

MICROS EXPERT E HOTBIT USADOS • DRIVES 5 1/4 E 3 1/2 • INTERFACE P/ DRIVE • MEGARAM • MEGARAM DISK • IMPRESSORAS

CATÁLOGO COMPLETO PARA AMIGA E MSX

LEIA COM ATENÇÃO — PEDIDOS SOMENTE POR CARTA

Se você ainda não tem o nosso catálogo completo com informações e preços de todos esses produtos anunciados e muitos outros, não perca tempo.
Envie-nos uma carta com letra legível, endereço completo e telefone (se tiver) solicitando o seu. Para adquirir cada catálogo mande juntamente com seu pedido o valor de Cr$ 5.000,00 (cinco mil cruzeiros) em dinheiro ou cheque nominal à Avallon (obs.: essa quantia será devolvida em forma de desconto na sua primeira encomenda) Dessa forma você será cadastrado e o catálogo será enviado no máximo 48 horas após o recebimento do seu pedido, pelo sistema ACES (Avallon Catalog Express System).
E se você não aguenta esperar e deseja comprar logo nossos produtos sem precisar de catálogo, basta ligar **(021)262-1636**. Informe-se sobre o valor dos produtos desejados e como efetuar o depósito em nossa conta bancária ou enviar cheque nominal.

AVALLON INFORMÁTICA LTDA.
AV. ALMIRANTE BARROSO, 22 SALA 602 - CENTRO - RIO DE JANEIRO - RJ
CEP 20031-003 - AO LADO DO METRÔ CARIOCA - DAS 9:30 às 18:00 HS.

TEL.: (021)262-1636

função do tamanho da fonte a portabilidade da máquina fica um pouco comprometida (mas isso é coisa que até mesmo os donos de Laptops e Notebooks são forçados a aceitar).

Na sua configuração básica, o A600 já vêm com 1 Mb de memória RAM (tudo CHIP RAM) sendo que o usuário poderá expandí-la para até 2 Mb (também CHIP RAM), através do periférico A601, que pode ser encaixado num slot existente na parte inferior do console. Muitos dizem que é possível colocar mais memória através desta porta, mas ainda não tivemos a confirmação desta aparente possibilidade (a Commodore diz que não). A única maneira já existente de expandir a memória além dos 2 Mb de Chip Ram é através do conector PCMCIA, como veremos mais adiante.

Para a alegria de muitos usuários, o A600 já possui uma saída de RF, possibilitando a sua ligação em TVs comuns, sem a necessidade da aquisição de dispositivos externos, como o A520, por exemplo. Existe também uma saída colorida para vídeo composto, além da tradicional porta RGB, que permite a ligação com monitores apropriados. As demais saídas (drive externo, áudio esquerdo e direito, portas paralela e serial) continuam presentes, sem alterações. Nós só sentimos falta é da expansão DMA, que foi sumariamente excluída, dando lugar a um novo tipo de conector para expansões: o PCMCIA.

O Novo Conector PCMCIA

Uma das melhores características do A500 era a sua porta DMA, que proporcionava acesso direto à CPU da máquina (o Motorola 68000). Dezenas de periféricos, que desempenham as mais variadas funções, usam esta porta para trocarem figurinhas com o micro. Um dos mais conhecidos é o fantástico A530, uma "combo" da GVP, que além de acelerar o Amiga até a faixa de 40 Mhz, possui disco rígido, interface SCSI e expansão de memória (32 bits) de até 8 Mb (além do mini slot para a emulação de AT). Infelizmente, nenhum periférico que usa a porta DMA pode ser usado com o A600.

A razão disso é que o A600 não possui esta porta e sim uma outra, conhecida como PCMCIA (Personal Computer Memory Card International Association). Esta expansão, eletrônicamente falando, também acessa os mesmos endereços da antiga (e boa!) porta DMA. Porém, o slot PCMCIA, por aceitar periféricos quase do tamanho de um cartão de crédito comum, vai ser usado para um sem número de outras finalidades. Veja figura 1.

> *"...Nossa proposta foi muito bem recebida pela Commodore. Num primeiro momento, em função da língua, a PCI foi recebida pela Commodore International de Portugal. Já nos acertos finais, tratamos diretamente com a matriz e não houve qualquer impedimento de credenciar a PCI como fabricante exclusiva de toda a linha Amiga no Brasil."*
>
> **Paulo Roberto Mattos - Presidente**

As aplicações que podem resultar deste conector são bem interessantes. Temos que torcer para que empresas como a GVP, Supra e PP&S, resolvam investir em periféricos que usem este conector. Assim, o A600 ficará tão ou mais suprido que o A500.

Chips e Mais Chips

O A600 já possui o famoso ECS (Enhaced Chip Set). Embora nada tenha a ver com o novíssimo conjunto de Chips que ocupa o A4000 (o conjunto AA - Advanced Architeture. Pronuncia-se Double A), ele oferece muitas novidades em relação ao conjunto que equipa o A500 1.3. Para começar, existe o Super Fat Agnus (que foi aposentado no A4000 dando lugar a mais uma senhorita, a Alice), que é capaz de acessar até 2 Mb de CHIP RAM. Outra "pessoa" que foi melhorada foi o Denise, que é o gerente da parte gráfica do Amiga. Ele ganhou status de Super e teve que mudar o nome em cartório para SuperDenise. Devido ao SuperDenise, o A600 pode usar modos de tela alternativos, antes só encontrados no A3000 e numa série de A500 Plus, que foi na verdade, um pré-lançamento para o A600.

Os novos modos de tela disponíveis são:

- **SuperHires**: 1280x200 ou 1280x400 (interlace);
- **Productivity** (requer monitor tipo VGA, comumente usado em PCs): 640x480 ou 640x960 (interlace) e;
- **Modo A2024** (só opera com monitor 2024 Commodore): 1008x800.

O Chip da memória ROM, que traz no seu coração o novo KickStart 2.05, possui agora 512 Kb, contra os antigos 256 Kb anteriores. Só mesmo o som não foi alterado, fato que continua ocorrendo até mesmo no novo A4000. Outro fato que merece destaque é que a CPU continua sendo o Motorola 68000. Já é hora de avançarmos um pouquinho mais e os usuários certamente achariam que um 68020 (pelo menos) não seria nada mau!

A Questão Do Software

O A600 já usa a nova versão 2.10 do Workbench. Isto proporciona vários avanços em termos de operação do software em geral. As vantagens são tantas que seria impossível enumerá-las neste espaço. Porém não custa nada deixar você com um pouquinho de água na boca:

- Podemos ter agora várias startups diferentes num diretório denominado user-startup;
- Podemos trabalhar diretamente com fontes Compugraphic (mesmo no sistema operacional);
- temos até 16 cores disponíveis na tela do Workbench;
- Uso de tela virtual de até 1024X1024 (graças ao Super Fat Agnus);

- A linguagem Arexx já está incorporada ao sistema (o Basic foi descartado);
- Melhor área para interação entre programas (ClipBoard);
- Criação de ícones temporários para programas e diretórios sem o arquivo .INFO;
- Boot a partir de qualquer dispositivo externo, ou mesmo de qualquer partição do Hard Disk.

A maioria dos programas roda perfeitamente no A600. Existem

problemas apenas com alguns jogos e aplicativos de domínio público que não seguem fielmente as regras estabelecidas pela Commodore para o acesso as rotinas da ROM. O A600 já nasceu com milhares de programas à sua disposição, desde planilhas eletrônicas, bancos de dados, editores de texto e gráficos, e até programas para computação gráfica e desktop publishing com características "High End".

Sem dúvida o parque de software disponível para uma máquina contribui muito para que os usuários tenham suporte por anos à fio. Basta vermos o caso do MSX, cujos usuários, a despeito de não terem mais um fabricante oficial que continue produzindo periféricos, continuam sendo abastecidos com os mais variados tipos de programas.

Conclusão

Não existe a menor dúvida de que o A600 fará muito sucesso no Brasil. Não apenas pela ampla gama de revendas que a PCI têm, mas também por já existir uma base instalada de software disponível, literatura, clube de usuários, revistas e tudo mais que um microcomputador precisa para criar raízes, ocupar espaços e acima de tudo, lutar contra a forte concorrência de PCs e Macs, que, indiscutivelmente, ocupam muito mais espaço na mídia. Com tudo o que tem a oferecer, o A600 tem tudo para ser a máquina que fará história como uma dos computadores mais vendidos por aqui. É o que todos nós esperamos e sem dúvida, é o que ele merece. Afinal, como diz o título do anúncio da PCI: Amiga é pra essas coisas! ■

PREVISÕES SOBRE O SLOT PCMCIA

Expansão de memória

Já estão sendo comercializadas as primeiras expansões que usam este conector. Inicialmente, os cartões estão sendo fornecidos em configurações com 2 Mb ou 4 Mb de memória FAST RAM (estas memórias são cerca de 20% mais rápidas que as FAST RAMs comuns); Flash Rams: fabricados pela Intel, estes cartões de memória serão capazes, num futuro próximo, de armazenar várias dezenas de megabytes de dados que não serão apagados quando o cartão for retirado da máquina (memória RAM não volátil);

Software aplicativo/jogos

Com a popularização do A600 e dos cartões PCMCIA, as softhouses lançarão jogos e aplicativos que usarão esta mídia. Tudo, óbviamente, rodará bem mais rápido, pois o carregamento dos programas será direto na memória, que é bem mais rápida que o mais rápido dos discos rígidos. Outra vantagem para as softhouses será a dificuldade de se copiar ilegalmente este tipo de software. Porém, para os piratas profissionais, nada é impossível;

Modems

Já existe no mercado de PC, modems que usam o conector PCMCIA como porta de saída para o mundo externo. Quem sabe em breve não teremos também estes modems para o Amiga?

Temos tudo para o seu micro MSX, Apple, PC & AMIGA

MEGA-HOUSE

- Programas (jogos, aplicativos e utilitários)
- Venda de micros e periféricos
- Manutencão especializada (nacionais e importados)
- Desenvolvimento de software
- e muito mais...

Solicite o nosso super catálogo

Venha conhecer a maior e mais completa SoftHouse do Rio

O Nosso endereço é:
Estrada do Portela, 99 sl. 818 - Madureira - RJ - CEP 21351
Tel.: (021) 350-0640

"Seja mais que vencedor por meio Daquele que nos amou" (Jesus Cristo)

Venha conhecer o computador Amiga

Adquira o seu PC pelo menor preço

CRIANDO UM DISCO DE SISTEMA

FÁBIO GAION

Quando inserimos um disco no drive df0:, após ligarmos o micro ou após termos dado um reset, basicamente podem acontecer duas coisas: ou o micro é inicializado, ou não. Trocando em miúdos: ou a tela que solicita o Workbench desaparece e não volta, ou retorna após alguns segundos. Aliás, faz-se necessária aqui, uma pausa para comentar o quão bonita é esta tela. Aquela mão segurando o disquete, é algo de um bom gosto e de uma fineza de detalhes (argh!) que poucos artistas conseguiriam reproduzir.

Mas voltando ao que interessa, a um nível mais interno, o que acontece é o seguinte: quando o micro percebe a presença do disco no df0:, a tela desaparece e ele analiza o setor de boot (inicialização) em busca de certas informações. Encontrando-as ele é inicializado, caso contrário ele volta a apresentar a tela que solicita o Workbench.

O que eu pretendo apresentar neste artigo não se resume a como gravar essas informações no setor de boot (pois isto é bem simples), mas sim como criar um disco capaz de dar suporte aos mais diversos tipos de programas. Explico melhor: praticamente todos os programas que rodam no Workbench e também alguns que rodam na CLI (ou Shell) necessitam de certos arquivos do sistema (gravados em diretórios padrões também do sistema), para funcionarem corretamente. E nós vamos abordar justamente isso: quais deles serão necessários para a criação de um disco de sistema ou DS.

Autilização prática disto, é bem simples de ser percebida: quantas vezes você tentou inicializar o micro com aquele programa recém adquirido e não conseguiu? Chato, não? Aí você o inicializou com aquele disco que é rapidinho, mas o programa não "rodou". Finalmente, você teve que utilizar o disco do Workbench, e esperar uma eternidade. Aí o programa funcionou, mas como você só tem um drive, ou ainda como você quer utilizar um disco para arquivos, o micro fica solicitando a toda hora o maldito disco do Workbench. Mais uma vez eu pergunto: chato, não? É! Mas isso pode ser resolvido se fizermos do disco do seu programa um DS.

Na verdade é muito difícil saber quais arquivos um programa irá utilizar. Isto porque a esmagadora maioria dos programas, quando não encontra um arquivo, não informa o que aconteceu, ou simplesmente informa a ocorrência de um problema, não especificando-o. Depois, várias coisas podem acontecer: o programa pode travar; pode retornar ao Workbench (ao CLI ou ao Shell); pode não executar a tarefa pedida, e assim por diante. Portanto, eu vou fornecer aqui um modelo que representa o mínimo necessário, na maioria dos casos. Depois, estudaremos as particularidades de cada um.

Para facilitar a compreensão do que será exposto, você deverá fazer algumas experiências práticas. Para tanto, utilizaremos o Disk Master (Greg Cunningham / Progressive Peripherals & Software) ou equivalente, e o TxEd (MicroSmiths), ou ainda qualquer editor de texto que grave em formato ASCII, de preferência sem ícones. Eu estou assumindo que você os possua (ou aos seus equivalentes) e saiba como utilizá-los. Se não, peça ajuda a um amigo.

Daqui em diante, quando eu me referir a manipulação de arquivos em geral (cópia, movimentação, criação de diretórios, etc), você deverá fazer uso do Disk Master. Já quando o assunto for criação de arquivos ASCII, use o TxEd. Existe ainda outro programa que vai nos ajudar muito: seu nome é SnoopDOS (Eddy Carroll). Como eu acredito que a maioria dos leitores não o possua, vale a pena bisbilhotar nos disquetes dos amigos ou entrar em contato comigo para obtê-lo (é só ligar para a CPU e pedir meu telefone), pois este software pode ser distribuído livremente.

AS ETAPAS

Existem 3 etapas básicas, que ao estarem concluídas nos fornecerão um DS:

1º - Instalação;
2º - Criação de um Startup-Sequence;
3º - Cópia dos diretórios e/ou arquivos do sistema.

1º - Instalar um disco equivale a dizer que vamos gravar nele informações no setor de boot. Detalhando mais: estas informações fazem referência a uma library da ROM, chamada DOS.library, responsável pela inicialização e controle do micro. Para que possamos ver como isto funciona na prática, pegue um disco virgem ou ainda um que não tenha nada importante gravado, selecione Format (lembra-se do Disk Master), escolha um nome (que tal Cobaia#1) e dê OK.

Após terminada a formatação, dê um reset (Ctrl+A+A) e coloque o Cobaia#1 no df0:. E aí? Qual foi o resultado? Bom, se nada de errado aconteceu, você deve ter percebido que este disco não foi capaz de inicializar o micro, pois a tela que solicita o Workbench sumiu mas retornou logo depois. Agora, utilizando o mesmo disco, selecione Format, dê o mesmo nome mas antes de dar OK, selecione também Clear para agilizar o processo de formatação, e Install para a instalação propriamente dita. Uma vez concluída a operação basta darmos um reset e colocarmos novamente o Cobaia#1 no df0: para que sintamos a diferença: desta vez o disco foi capaz de inicializar o micro, tendo parado na CLI do AmigaDOS, certo? Se você não for um fã ardoroso da CLI, tenha paciência, pois daqui a pouco nós mostraremos como fazer para o micro carregar o Workbench.

2º - A Startup-Sequence é um arquivo ASCII (texto), que contém os comandos necessários para a configuração do sistema de acordo com as necessidades do usuário. Não confundir com o arquivo de Pre-

ferences, o System-Configuration.

Por exemplo, a minha Startup-Sequence padrão, realiza tarefas como: apresentação de mensagem (NoiaG Startup V1.0), leitura da data do relógio (Set Clock Load), procura de vírus na memória (VHunt), carga do Workbench (LoadWB), além de outras coisas. Os comandos aos quais me referi, nada mais são do que nomes de programas, que obviamente devem estar no disco e que serão executados toda vez que se inicializar o micro com o mesmo. Não sei se estou ajudando, mas a Startup-Sequence é algo parecido com o AUTOEXEC.BAS (MSX) e AUTOEXEC.BAT (MSX e PC).

Mas chega de blá-blá-blá, vamos a um exemplo prático: crie os diretórios: C, S e Libs no Cobaia#1. Agora, copie os arquivos Echo, EndCLI e LoadWB para o diretório C. Após isto, copie o arquivo Icon.library para o diretório Libs (Estes 4 arquivos são encontrados nos diretórios homônimos do Workbench). Agora crie o arquivo ASCII abaixo e grave-o no diretório S com o nome de Startup-Sequence:

```
Echo "CPU Amiga"
Echo "Criando um Disco de Sistema"
Echo "Exemplo de Startup-Sequence"
LoadWB
EndCLI
```

Após isto, dê um reset no micro e coloque o Cobaia#1 no df0:. Como resultado devemos obter a inicialização, depois a apresentação das mensagens e finalmente a carga do Workbench. Acompanhando passo-a-passo, nós constatamos o seguinte: após o reset o micro procurou as informações no setor de boot e, como as encontrou, executou-as. Depois procurou um arquivo chamado Startup-Sequence no diretório S e, como também o encontrou, executou-o. Em seguida, como todos os arquivos referenciados no Startup estavam no disco e não havia nenhum erro, foi executando-os um a um. E para surpresa do leitor, inimigo nº 1 da CLI, chegamos a nossa plataforma predileta: o Workbench.

Mais a frente eu vou explicar rapidamente a função de cada comando da Startup-Sequence.

3º - Os arquivos do sistema nada mais são do que a porção do AmigaDOS que fica em disco. Cada um deles fica em um diretório específico (diretório do sistema), que é onde o micro irá procurá-los.

Mas qual a vantagem?

Por um lado, isto torna o sistema, como um todo, mais flexível. Podemos, por exemplo, reescrever rotinas importantes ou criar novas, melhorando portanto o desempenho do AmigaDOS, sem a preocupação de ter de jogá-las posteriormente na ROM, o que se fosse feito, encareceria muito o processo. Engenhoso, não? Por outro lado, o AmigaDOS se torna bastante fragmentado, fazendo com que nós tenhamos que nos desdobrar para conseguirmos criar um ambiente que contenha todos os arquivos que um programa irá usar

Bom, pela própria explicação do que vem a ser diretórios e/ou arquivos do sistema, acho que deu para perceber a importância que eles assumem. Praticamente todos os programas fazem uso de um ou outro arquivo do sistema, inclusive o Workbench. Para que você sinta na própria pele o que estou tentando dizer, faça o seguinte: copie o próprio Disk Master para o diretório principal do Cobaia#1. Se você estiver usando um equivalente ou ainda se o seu Disk Master estiver com outro nome, renomeie-o para DiskMaster. Agora, com o TxEd, modifique a Startup-Sequence para:

```
DiskMaster
```

Pronto! Dê um reset, coloque o Cobaia#1 no df0: e aguarde a carga. Quando o Disk Master estiver ativo, selecione o df0: como source e depois dê Print Dir (mesmo que você não tenha impressora) e veja o que acontece. Não aconteceu nada, né? Ele nem mesmo tentou imprimir, certo? Mas é lógico que não, quando o micro procurou o System-Configuration (onde está definida a impressora) e não encontrou, ele cancelou a operação antes mesmo de tentar enviar os dados. Na verdade seriam necessários ainda outros arquivos para que se efetuasse a impressão e, no caso de você não possuir impressora e de eles estarem no disco, aí sim ocorreria um erro. Neste caso, foi uma

COMPANY
games & computers

REVENDEDOR AUTORIZADO HITEK

MSX - PC - AMIGA

SOFTWARES P/ MSX

ANIMADOR 3D - Programa para computação gráfica no MSX que permite animação com shapes em 3 dimensões, além de "slide show" de telas gráficas.
Preço: Cr$ 115.000,00

PROFESSIONAL PUBLISHER - Programa que permite criação de páginas misturando texto e gráficos.
Preço: Cr$ 115.000,00

SUPRIMENTOS

- Disquetes 5 1/4
- Disquetes 3 1/2
- Formulários contínuos
- Etiquetas

PERIFÉRICOS

- Drives 5 1/4
- Drives 3 1/2
- Impressoras
- Monitores
- Joysticks
- Modems
- Mouses
- Interfaces
- Expansores de slots
- Placa 80 colunas

ATENÇÃO

SOFTS EXCLUSIVOS DA HITEK. PROGRAMAS PARA MSX E AMIGA. ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM JOGOS PARA AMIGA.

NOVIDADES

ATENDEMOS TODO O BRASIL

ÚLTIMOS LANÇAMENTOS

PROMOÇÃO P/ AMIGA

AMIGA VISION - editor gráfico para vídeo com editor de textos e sons. US$ 60.00

AMIGA APPETIZER - editor gráfico, texto musical para iniciantes, em livro. US$ 20.00

OUTROS PRODUTOS

Hitek Clip Sounds #1 e #2 - Sons digitalizados para uso geral. Formato IFF. Cr$ 130.000,00.

Hitek Fonts #1 - Coleção de fontes para DPaint, ProWrite, etc. Cr$ 65.000,00 cada.

Triex Porno Show, vols. 1, 2, 3 e 4 - Slideshows eróticos, com excelentes músicas. Cr$ 55.000,00 cada vol.

Sound Programs - Os melhores programas musicais (domínio público). Cr$ 55.000,00.

Hitek Music Tracks, vols. 1, 2, 3, 4 e 5 - Excelentes musicas (PD) para ProTracker, etc. Cr$ 55.000,00 cada vol.

Hitek Music Collection - Todos os programas musicais reunidos num só pacote. Sound Programs, Clip Sounds #1 e #2 e Music Tracks 1 a 5. Cr$ 420.000,00.

Para efetuar seu pedido, envie cheque nominal ou vale postal (pagável Ag. Copa) à Luzimar G. da Silva. Rua Figueiredo Magalhães, 219 sl. 313 - RIO - CEP 22031-010. Solicite catálogo com todos os lançamentos: Cr$ 5.000,00.

opção de um programa que não funcionou, mas existem casos em que o programa simplesmente não roda, quando não encontra os arquivos que utiliza.

O MODELO

Para facilitar a cópia dos diretórios e/ou arquivos do sistema, eu criei um disco chamado Modelo#1. Sugestivo não? Este disco contém tudo que precisamos para criar nossa infra-estrutura mínima. Ele está dividido em 3 diretórios: CLI, SHELL e OUTROS. Os diretórios CLI e SHELL contêm os modelos de disco de sistema baseados na CLI e no Shell respectivamente. Já o diretório OUTROS contém arquivos que podem vir a ser necessários na confecção de um DS em particular. Novamente, pegue um disco virgem ou que não tenha nada importante gravado (pode ser até o Cobaia#1), formate-o (o nome pode ser Modelo#1 mesmo), crie os diretórios especificados e depois copie para eles os arquivos relacionados na figura 1 (SHELL), figura 2* (OUTROS) e figura 3* (CLI).

Para facilitar a compreensão da lista, eu adotei o seguinte critério: os diretórios e/ou arquivos que estão numa mesma tabulação, pertencem a um mesmo nível de diretório. Explicando melhor: cada vez que avançamos uma tabulação para a esquerda, entramos em um diretório. Da mesma forma, quando retrocedemos uma tabulação, saímos de um diretório (mais interno), retornando ao imediatamente anterior (mais externo).

Todos os arquivos da lista, exceto quando espe-cificado, podem e devem ser copiados do disco do Workbench. As exceções são:

(1) VHunt - Um anti-vírus que eu utilizo para verificar a memória. Se você não o possui, nem a um equivalente, basta ignorá-lo, na hora da cópia dos arquivos e principalmente ao criar o Startup-Sequence.

(2) EpsonX[CBM_MPS-1250] - A maioria das impressoras é compatível com este driver. Se a sua não for, você deverá descobrir um que seja, dentre os fornecidos com o micro (disco Workbench Extras 1.3) e copiá-lo no lugar deste.

* As figuras 2 e 3 serão publicadas na segunda parte desta matéria.

FIGURA 1

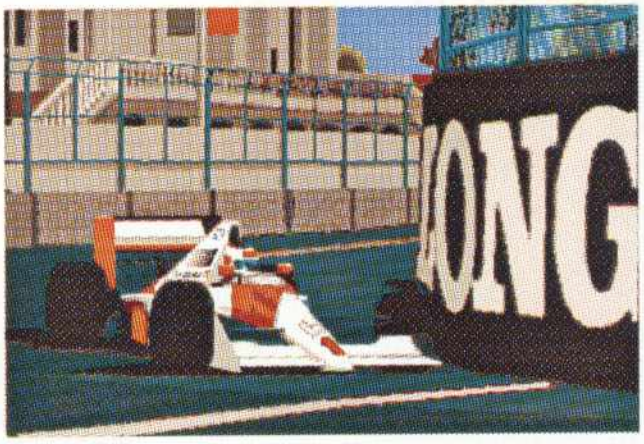
```
SHELL (dir)

C(dir)
                    Assign
                    CD
                    Date
                    Dir
                    Echo
                    EndCLI
                    Execute
                    LoadWB
                    MakeDir
                    Mount
                    Prompt
                    Resident
                    Run
                    SetClock
                    VHunt (1)
System (dir)

          CLI
                    SetMap
L (dir)

                    Disk-Validator
                    Newcon-Handler
                    Port-Handler
                    Ram-Handler
                    Shell-Seg

Devs (dir)

          KeyMaps (dir)
                    USA1
          Printers (dir)
                EpsonX[CBM-MPS_1250](2)
                MountList (3)
                Parallel.device
                Printer.device
                System-Configuration (4)

S (dir)
                    Shell-Startup (5)
                    Startup-Sequence (6)

Libs (dir)
                    DiskFont.library
                    Icon.library
                    Info.library
                    Disk.info
     Preferences
     Preferences.info
     Shell
     Shell.info
```

WORLD CIRCUIT

Nós, intrépidos brasileiros, estamos mal acostumados pois, volta e meia um dos nossos pilotos de fórmula 1 ganha um campeonato mundial. Desde Emersom Fittipaldi até Ayrton Senna, somos brindados a cada ano com uma safra de novos talentos que parece não ter fim. Que tal você também fazer parte do circo?

É justamente isto que oferece o fantástico jogo World Circuit. Sendo uma simulação, você será literalmente transportado para o fascinante mundo que envolve as corridas de fórmula 1, num nível de realismo que só uma softhouse como a Micropose pode oferecer.

O jogo, distribuído no Brasil pela Brasoft, é fornecido em quatro disquetes e vêm acompanhado de um belo manual, que além de outras coisas, oferece dicas e macetes para os mais diversos circuitos, incluindo aí o de Interlagos, em São Paulo. O manual detalha também os diversos aspectos técnicos de um carro de fórmula 1, o que é muito importante para que possamos fazer os ajustes necessários no nosso bólido.



Para os usuários de disco rígido, o jogo possui uma opção de instalação para este periférico, facilitando o acesso às opções do programa e tornando muito mais rápido (e confortável) o carregamento de suas diversas partes. É recomendável que antes de iniciar o jogo, o usuário faça uma cópia de segurança dos disquetes, para que possa resguardar o seu investimento.

Logo no começo, após uma abertura interessante mas nada inovadora, podemos escolher entre uma corrida rápida ou partir para a simulação em sí. Caso você seja da raça dos "curiosos" como eu, vai querer logo dar uma voltinha no bólido, só para "acalmar os nervos".

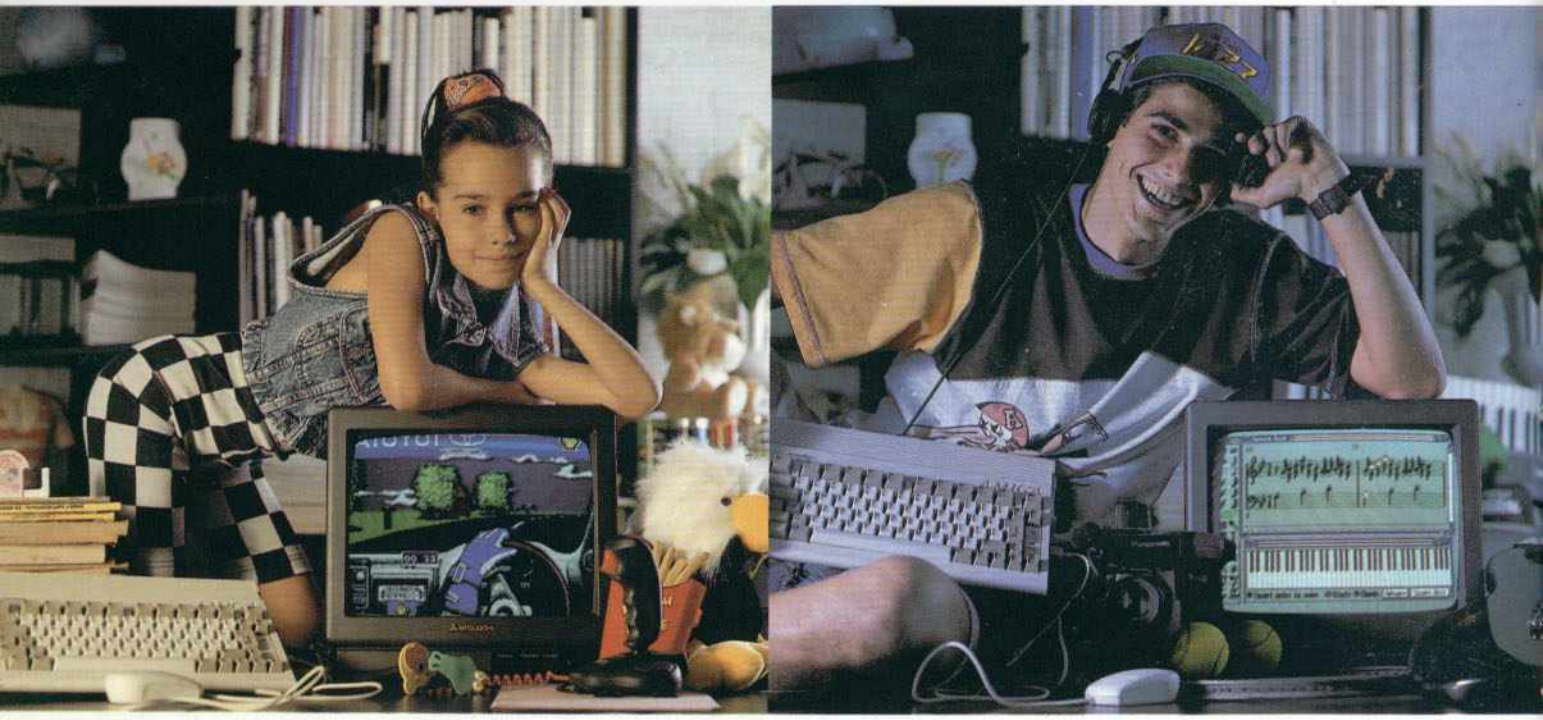
A opção simulação nos transporta imediatamente para o circo. Lá, poderemos escolher por qual equipe participar, qual piloto será o seu companheiro de equipe, e mais uma série de opções. Aliás, uma das características desta simulação é tomar por base o campeonato mundial de pilotos de 1991. Sendo assim, você poderá sentar numa McLaren super possante tendo como companheiro de equipe o próprio Senna (ou se preferir, o Berger). Ainda bem que o jogo não é baseado no ano de 1992, pois assim teríamos que escolher as Williams para todas as corridas, não é mesmo?

Só que você tem a oportunidade de reconfigurar todo o jogo. Você pode, por exemplo, fazer um campeonato em que todos os pilotos sejam da sua família, com motores que levem o seu sobrenome (no melhor estilo Ferrari) e que tenham por exemplo, desempenho muito superior aos motores do seu vizinho, que cisma em jogar RPGs.

Além do motor, podemos alterar a relação de marchas para os diversos circuitos (Mônaco exige uma relação mais curta), ângulo do aerofólio, suspensão, tipo de pneu, e outras coisinhas que farão muita diferença quando você partir para a corrida. Felizmente, o jogo permite a alteração dos valores durante os treinos qualificatórios para uma corrida (aquele do sábado!), possibilitando que o jogador faça vários experimentos. Como na vida real, cada circuito tem a sua característica e o carro deve ser adaptado para cada um deles.

OS CIRCUITOS

O jogo foi totalmente construído levando em consideração a topografia real dos circuitos que fazem parte do circo. Sendo assim, Mônaco é cercado de muros por todos os lados, Spa-Francorchamps é um festival de lombadas, e o



Amiga® é pra

Amiga® é simplesmente o mais popular computador da Europa e o mais vendido na Alemanha.

Ele faz um enorme sucesso com todo mundo que acha que computador foi feito para ajudar a trabalhar e a se divertir sem mistérios: Amiga® recebe ordens por símbolos gráficos que todo mundo entende.

Se você tem um pequeno negócio, quer montar o seu próprio show de rock ou ainda, quer ser fera de game, ele tem tudo que você precisa.

Ao contrário de outros computadores, Amiga® foi criado para multimídia. Quer dizer: faz animação de imagens, monta videoclipes, prepara apresentações com facilidade usando 4096 cores e 4 canais de som independentes, montados em dois canais estéreo (imagine o realismo das imagens, se você quiser também jogar um game).

Vale a pena lembrar que ele é multitarefa, coisa que muito computador maior não é: você pode formatar um disquete, imprimir e editar um texto, tudo ao mesmo tempo.

Além disso, ele emula PC nos seus principais softwares, ou seja, processa programas de PC.

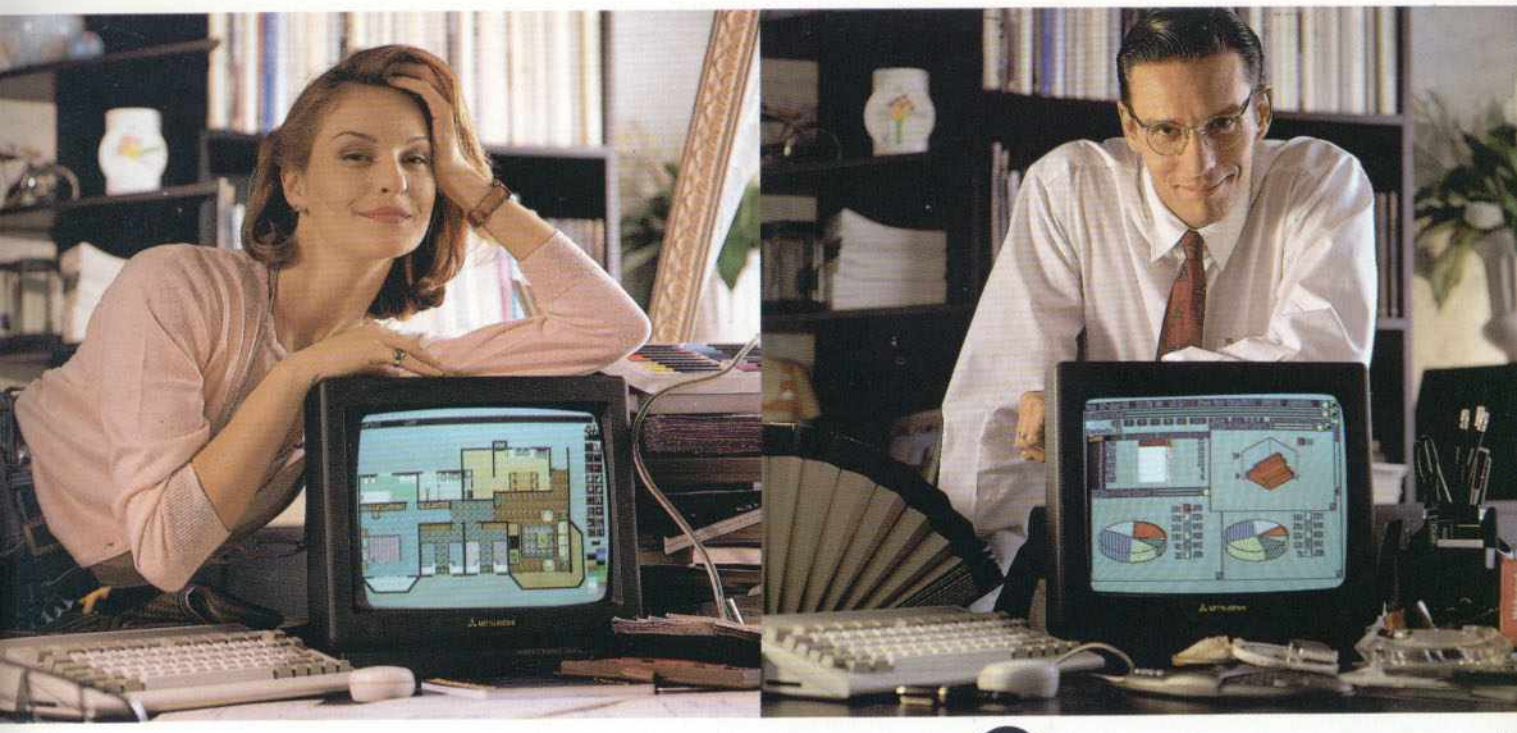
E já está previsto um programa de lançamento de acessórios, softwares e computadores para os próximos dois anos, para crescer com você de acordo com as suas necessidades (você pode até começar usando a TV de casa e quando quiser, comprar o monitor Amiga® de alta definição).

Para terminar, vale lembrar que ele **já vem com um pacote especial de softwares e games: um editor de textos, uma planilha eletrônica, um banco de dados e 12 jogos, entre eles os super games "World Circuit" e "Monkey Island II".**

Se você quer montar o maior audiovisual, a sua irmã está a fim de um game, sua mãe é decoradora e o seu pai quer por as contas do escritório em dia, mostre este anúncio para eles.

Amigo é pra essas coisas.

* Dólar comercial sem ICMS. Inclui teclado, CPU (com processador central Motorola 68000), memória RAM de 1MB, mouse, entradas serial e paralela, unidade de disquete floppy, funcionamento em 110 ou 220V. Softwares: Kindwords 3, Maxiplan 4, InfoFile. Games: 10 jogos educativos, Monkey Island II e World Circuit. Não inclui o aparelho de TV nem a Impressora.
** Lançamento previsto para abril de 93. Impressora Commodore Ink Jet, lançamento previsto para janeiro de 93.



essas coisas.

Preço de lançamento Amiga® 600: Só US$ 898.00*.

Commodore®

AMIGA®

600
1200**
3000**
4000**

NÓS FAZEMOS O FUTURO.

O passaporte de toda a família para o 1º mundo.

Para saber o endereço do revendedor Amiga® mais próximo ligue para 0800-141516 (ligação gratuita para todo o território nacional).

® Marca Registrada da Commodore Electronics Limited e usada pela PCI sob licença.

FOX

Japão, extremamente "travado". Vale lembrar que o autor do jogo, gravou todas as corridas da televisão, e através da câmera interna do cockpit do piloto, pode reproduzir EXATAMENTE todas as características do circuito. Foi fundamental ainda a ajuda do pessoal técnico da equipe FootWorks, que apesar da "competência" do Michelle Alboretto, conseguiu fazer uma boa temporada este ano.

O jogo usa a técnica dos gráfico vetoriais, que possibilita um bom nível de detalhamento dos cenários. Você poderá, inclusive, observar algumas construções características dos circuitos, como o Túnel e o Cassino em Mônaco, o Estádio de Nurburgring, a curva "do Senna" no México, etc.

Para que o jogo fique mais rápido, existem três níveis de detalhamento do cenário. Quanto maior os detalhes do cenário, mais lento fica o jogo. Para usuários de placas acelerados, nenhum problema. Pode-se jogar com tudo que têm direito. Para os usuários menos abastecidos do vil metal, aconselha-se a escolher uma configuração que esteja "nos conformes".

Dentro do cockpit, temos várias opções para a condução do carro. Podemos escolher a forma automática, onde as marchas são trocadas pelo computador. Nunca haverá danos no carro e após uma rodada, ele apontará automaticamente para a pista. Há também a forma profissional, ou seja, você faz tudo. Troca marchas (desde que não esteja pilotando uma Willians, que só têm câmbio automático, como na vida real), recebe aviso de "pits" pelo rádio, desgasta pneus após uma rodada ou freada, ferve o motor se o conta-giros passar do vermelho por muito tempo, gasta gasolina, etc. Existem, é claro, opções intermediárias para que possamos "subir de categoria" com calma, sem afobação. Afinal, um piloto de fórmula 1 não se faz da noite para o dia, não é verdade Damon Hill? (Este aí é o rei do jabaculê. Deram o tetra de presente para o Prost). Mas, voltando ao assunto...

O jogo oferece ainda uma outra opção interressante que é a linha de direção. Todos nós sabemos que para darmos uma volta rápida em qualquer circuito, é necessário que se faça sempre o melhor traçado, com tomadas de curvas perfeitas e tudo mais. O World Circuit, se você quiser, "traça" esta linha no asfalto para você, de forma que sempre se saiba de antemão a melhor forma de entrar ou sair de uma curva. Faça a "Parabólica" do México em sexta marcha sem esta linha e verifique a dificuldade. Não é a toa que o Senna foi parar de cabeça para baixo.

Depois de tudo isto, se você quiser apenas assistir a uma corrida, tudo bem. O jogo permite que você veja uma corrida como se estivesse vendo a televisão da sua casa, pois o autor posicionou "câmeras" em posições reais, como as emissoras colocam em cada circuito. O nível de realismo é impressionante. Você poderá assistir "replays" de suas manobras de vários ângulos diferentes, assim como dar uma olhada no cockpit dos seus adversários.

CONCLUSÃO

Se você é fanático por fórmula 1 e adora uma simulação, este jogo é uma compra obrigatória. Não apenas pela alta qualidade do manual e da produção em geral, mas por ser a mais fiel simulação de um evento esportivo jamais feita para um microcomputador. Desde a formulação das equipes ao ato de guiar o carro, tudo se assemelha a vida real. E como jamais poderemos ser um àz das pistas, nada mais justo que usar o nosso Amiga para trazer este sonho até os nossos monitores.

Só que quando eu falo em comprar, estou me referindo à cópia original da Brasoft. Agora o mercado de Amiga tem tudo para atingir a maioridade, mas isso só irá acontecer com a colaboração do usuário. E depende exclusivamente de você o fato da Brasoft ou outras softhouses continuarem investindo neste segmento. Disso depende o sucesso e a sobrevida do Amiga no Brasil.

Tela de apresentação do circuito de Interlagos

WORLD CIRCUIT

SOFTHOUSE: MICROPOSE

AUTOR: GEOFF CRAMMOND

DISTRIBUIDOR: BRASOFT
ALAMEDA MADEIRA 53 4º ANDAR
ALPHAVILLE - SÃO PAULO

COTAÇÃO CPU: MUITO BOM

OS CAMINHOS DO LIGHTWAVE

DANIEL BUENO BRACHER

Atualmente em sua versão 2.0, o TOASTER possui além de um poderoso banco de efeitos digitais para video, um gerador de efeitos cromáticos (solarização, sépia, ciclagem de cores, etc.), um excelente titulador com o único revés de não vir com carecteres acentuados de fábrica, um editor gráfico razoável (na verdade a parte mais fraca do TOASTER), e o sensasional LIGHTWAVE 3D. Cada um dos programas por si só, valem a compra do TOASTER. Esta é uma das grandes vantagens deste periférico mas, devido a tantas possibilidades, grande parte dos usuários utilizam apenas uma pequena fração do seu potencial.

O LIGHTWAVE é o programa de 3D que acompanha o sistema. Sem dúvida é um dos mais poderosos para o Amiga. Sua utilização é bastante simples e intuitiva, e os resultados dignos de uma estação gráfica de alta qualidade. Para facilitar a vida do artista/usuário, o programa é dividido em duas partes: o LIGHTWAVE MODELER, de Stuart Ferguson, e o LIGHTWAVE RENDERER de Allen Hastings. O MODELER é uma poderosa ferramenta de modelagem pois usa faces de múltiplos lados, ao contrário do SCULPT e do TURBO SILVER, que usam apenas faces triangulares. Este modo é bem menos confuso para o operador, permitindo modelagem mais rápida, e um arquivo em disco mais compacto (além de permitir a rotulação das faces para melhor edição).

Uma peculiaridade interessante deste programa é o uso de faces considerando os dois lados como diferentes. Num hemisfério, por exemplo o lado externo pode ter uma cor e o lado interno outra cor diferente. Isto pode ser bom, mas em alguns casos podemos ter faces com direções trocadas, ou seja, quando a imagem for gerada, poderão aparecer faces com cores contrárias às prevista. A modelagem neste programa é feita

através de camadas ("layers") onde pode-se associar partes do modelo às camadas. Cada camada pode ser ativada/desativada, posta a frente ou atrás de outras camadas.

Isto permite ao operador editar seletivamente partes do modelo sem alterar outras. Outros programas deveriam seguir este exemplo, pois muitas vezes a confecção de um modelo torna-se difícil apenas devido à sobreposição de vértices que dificultam a edição. Para os modeladores mais radicais existem os recursos de "Twist" e "Bend", que permitem a torção de modelos da mesma forma que uma pessoa torce um fio feito de borracha. E finalmente, na parte de visualização, este programa também "dá um banho". Ele possui três janelas de visualização: traseira, esquerda e inferior, normais a qualquer programa de 3D. Porém também possui uma janela de perspectiva que permite que o modelo seja rotacionado em tempo-real, somente segurando o botão do mouse sobre esta janela, o que permite uma visualização dinâmica do modelo. Este programa é realmente excelente, de fácil utilização e rápidos resultados, principalmente com uma placa aceleradora com o 68030 com pelo menos 33 Mhz, ou uma com o 68040.

Mas o principal ainda está por vir.

UM PAPO MAIS ANIMADO

A imensa maioria dos programas de 3D para o amiga usa o sistema de animação por quadros-chave (do original "key-frame"), onde o animador marca as mudanças radicais na animação e o computador cria os quadros inter-mediários da animação.

Programas como o "extinto" VIDEOSCAPE 3D não podem ser chamados de fáceis para a marcação de quadros-chave. A animação tem que ser feita em um arquivo-texto que informa a posição e o ângulo dos modelos em cada quadro-chave, o que na melhor das hipóteses é muito chato. Pois bem, seu autor resolveu ir do "lixo para o luxo", criando a melhor interface de animação já feita para qualquer programa no Amiga e assim nasceu o LIGHTWAVE 3D.

A interface de interação com o usuário é algo que o animador pediu a Deus. Os modelos são vistos em perspectiva e são posicionados, expandidos, comprimidos e rotacionados em tempo real. Parece até que a sua mão está dentro da tela manipulando os modelos. A lâmpada, que na maioria dos programas de 3D é apenas um ponto com algum destaque, no LIGHTWAVE é um verdadeiro "spotlight" de estúdio fotográfico, e a câmera é uma verdadeira câmera cinematográfica.

Na montagem de uma animação é apenas necessário posicionar os modelos nas posições chave, marcar os quadros chaves e pronto. Você pode fazer elementos de sua animação seguirem outros elementos como, por exemplo, num combate entre aviões, ou um sistema planetário onde a Terra roda em torno do sol e a Lua roda em torno da Terra. E é facilmente obtido o efeito de "fly by", onde a câmera segue um objeto em vôo por exemplo.

O programa permite fazer um "preview" da animação a 30 quadros por segundo (em wireframe). Você pode ver o preview olhando com com a visão da câmera, ou de um ponto parado no universo. É realmente fantástico poder ver a luz e a câmera se movendo ou acompanhando o modelo. Sem dúvida fica muito mais rápido montar uma animação.

Após o famoso clip "Black or White", do famoso cantor albino Michael Jackson, o mundo acostumou-se a ver coisas do tipo "Konga, o menino gorila", a mulher que virou cerveja, a "gostosona" que virou "mocréia", e outras coisas hediondas. O LIGHTWAVE tambem é uma poderosa ferramenta de metamorfose de modelos, permitindo simular coisas como uma mosca que vira um avião e depois um passáro. Aliás, os quadros chave nos demais programas tem velocidade de transformação constante. Por exemplo, uma luz se esvaindo a uma velocidade constante.

O LIGHTWAVE possui o conceito de envelopes, onde você pode ajustar a velocidade de cada passo da transformação. A luz então poderia ir começando a apagar lentamente, ir acelerando a velocidade de apagamento e, no meio para o final, ir diminuindo a velocidade de apagamento. Os envelopes podem ser aplicados a várias transformações, criando efeitos realmente impressionantes.

Sabe o efeito da gotinha caindo na água e causando uma ondulação?

O LIGHTWAVE faz isso, além de muitas outras formas de perturbação como as presentes numa piscina, numa bandeira tremulante, etc. Falando em piscina, sabe aquele efeito que a luz faz dentro da piscina? Pois é, o LIGTHWAVE também faz. Faz isso e mais efeito de neblina, nuvem, luz dentro da neblina, e implosão e explosão de objetos (fantasticamente bem!).

Só que para nós, pobres mortais, que temos no máximo um video VHS que de vez em quando produz uma pausa perfeita, a sensação que fica é a de um grande desânimo. Para o LIGHTWAVE produzir animações é necessário gravar quadro por quadro no video. Só por curiosidade, o video mais barato com capacidade de gravação quadro-a-quadro está em torno dos 7 mil dólares. Desculpe "cortar o barato", mas amigos (ou Amiga) são para esssas coisas.

E para encerrar: lembra do TURBO SILVER? A softhouse IMPULSE que produz este software, deu a resposta ao LIGHTWAVE com um nome bem sugestivo: IMAGINE. Este também é um programa que não deixa por menos. Só que isso é uma outra história, para uma outra CPU.

Até lá! ■

"Nossa! Essa letra tem tanta escadinha, né?"

Já dizia nossa avó: a primeira impressão é a que fica. E que impressão! Cheia de letras serrilhadas, disforme, uma tragédia. Pense nas horas e horas que você levou para confeccionar aquela tese, anúncio, trabalho escolar, qualquer coisa, e que depois de impresso, todo mundo olha de cara feia e comenta: "computador deixa a letra com escadinha, né?".
Mas agora tudo isto acabou: você já pode contar com os serviços da VISION 3D, o primeiro birô especializado em Amiga do Brasil.

Você nunca mais terá que se preocupar com a parte final do seu trabalho, aquela coisa chata que é a impressão. Você agora pode deixar este trabalho por nossa conta. Tudo que tem a fazer é trazer o seu disquete até nós e pronto! Seu trabalho terá um acabamento profissional, digno das melhores máquinas fotocompositoras.

E se você têm um MSX, tudo bem. Nós imprimimos os seus textos com o mesmo nível de qualidade, e na fonte que você escolher! E tudo isto com um preço que você simplesmente não vai acreditar. O melhor do mercado.

AMIGA

- Impressão à laser com até 600 dpis;
- Impressão em Laser Film;
- Impressão em fotolito com até 2540 dpis;
- Separação de cores em fotolito;
- Digitalização de imagens;
- Impressão à cores.
- Criação e diagramação de documentos.

Aceitamos arquivos Professional Page, Page Stream (PostScript), Professional Draw, ProWrite 3.2. Outros formatos sob consulta.

MSX

- Impressão de textos à laser;
- Impressão em Laser Film;
- Impressão em fotolito com até 2540 dpis;
- Livre escolha de fontes e corpos;
- O melhor prazo de entrega;
- Criação e diagramação de documentos.

Aceitamos textos criados a partir dos seguintes editores (ASCII puro): MSX Write, Redator eletrônico, MSX Word 3.0, Astex, SCED.

VISION 3D

Rua Uruguaiana, 10 sl 1602 - Centro - Rio de Janeiro - Tel: (021) 252 9023

CORREIO DO AMIGA

Prezados amigos da revista CPU

Primeiramente quero parabenizá-los pelo excelente trabalho que vem sendo rea-lizado no caderno dedicado ao Amiga. Nós usuários, estávamos precisando de algo como este caderno. Muito obrigado!

Se for possível, gostaria de expor minha opinião sobre colocar numa revista de MSX um caderno de Amiga. Antes de possuí-lo, eu tinha um TK90X modificado para ZX original, M1, drive e impressora Alphacom 32 original. Nesta época estava surgindo o MSX. Pois bem, as revistas especializadas começaram a se dedicar mais ao MSX, relegando para segundo plano as demais linhas (Apple, ZX-81, TK85, TK90X, etc...).

Depois disto comecei a me sentir abandonado, ouvia os usuários de MSX dizerem que a sua máquina era melhor que as outras, que o TK90X era um lixo e coisas do genero. O pessoal do MSX manifestava um des-prezo muito grande aos usuários de outras linhas, como se o MSX fosse um super-computador.

Vendí o meu TK90X após 2 maravilhosos anos de uso, passando para um Amiga 500 com 1 Mb, Super AGNUS, uma interface Sampler e um A520 ligado numa TV. Pois o pessoal do MSX que antes me gozava, agora me implora para ver o Amiga funcionando aqui em casa.

Agora os que eram antes os opressores, se acham os oprimidos e dizem que estão sendo esquecidos. Acontece que a informática é assim mesmo, ela não olha para trás, só para a frente. Quem não acompanha fica para trás, esquecido. Se o pessoal do MSX se unir e procurar evoluir, sem se preocupar com a concorrência de outras linhas, garanto que o MSX nunca morrerá.

A seguir estou enviando algumas dicas de jogos, além do meu endereço e telefone para quem quiser entrar em contato comigo, Desde já meus agradecimentos e até breve.

Beach Volley - No jogo digite "DADDYBRACEY", sem espaço. Pressione F1 para avançar o nível.

Shinobi - Comece o jogo e dê um PAUSE. Digite 'LARSXVIII' e tire do PAUSE. Isso lhe permitirá vidas infinitas, mas só funciona se colocar o jogo em modo PAL-BOOTER.

Átila da Silva Dias
Rua Figueiredo Pimentel 422, bloco 03/105
20750 - Piedade - RJ - Tel (021)249-0164

Caro Átila,

O seu ponto de vista sobre o "confronto" entre o Amiga e o MSX é muito interessante. Mas o que é realmente curioso é que em um futuro muito próximo, este argumento servirá como uma luva para a defesa dos possuidores do Amiga 4000. Ele é tão diferente e melhor que os Amigas atuais, que até nós corremos o risco de nos sentirmos abandonados.

Obrigado pelas dicas!

Luiz Fernandes de Moraes

●●●

Prezados amigos da CPU,

Possuo um Amiga 500, versão 1.3 com 1 Mega de memória. Como sou uma ANTA no que se refere ao inglês, passei a ter ter muita dificuldade em operar o Amiga (no caso de programas específicos), já que aqui em minha cidade, apesar de eu ter vários amigos que também possuem este computador, eles fazem muitos segredinhos para ensinar alguma coisa para mim (acho que é medo de eu ter maior interesse e me tornar concorrente deles!).

Gosto muito da parte musical deste computador. Apesar de eu não ser dotado de dom artístico, sou um grande admirador de boa música.

Acho os artigos da CPU de muito bom gosto e com uma linguagem altamente compreensível. Com eles passei a ter mais gosto pelo meu Amiga, pois obtive soluções das minhas dúvidas ao ler estes artigos, especialmente os dos consultores da revista.

Também uso o Amiga como válvula de escape (ninguém é de ferro!) e descarrego a minha ira em algum jogo ao invés de descarregar em algum ser humano ou na minha esposa!

Lamento muito ver as brigas de usuários de MSX contra os do Amiga. Espero que esta doença não chegue na minha cidade, pois aqui, pelo que eu saiba, entre os meus amigos que possuem MSX e Amiga, existe uma PAX ROMANA. Felizmente!

Se possível eu queria que publicassem o meu endereço para a troca de informações com outros usuários.

Marcelo Miranda C. Albuquerque
Rua Sílvio Almeida, 691 - Expedicionários
58041-020 - João Pessoa - PB

●●●

Cara CPU,

Antes de qualquer coisa, quero parabenizá-los pela revista, principalmente no que diz respeito ao Amiga.

Tendo eu esta oportunidade, quero sanar algumas dúvidas a respeito deste computador:

1) O CDTV é um aparelho que pode ser acoplado ao Amiga, expandindo-o?

2) Qual sua velocidade de processamento?

3) Qual é a sua palette de cores e quantas ele pode expor na tela ao mesmo tempo?

O meu Amiga 500 não veio com o chip FATTER AGNUS, portanto deixa de rodar alguns jogos. Onde posso encontrar este chip e qual é o seu custo médio?

Christian Duarte - SC

Caro Christian

O CDTV é um estação multimídia baseada em Amiga. Fisicamente seria um Amiga sem teclado e unidade de disco de

3,5 polegadas, porém com um dispositivo CD-ROM. O CDTV nem parece um micro e sim um CD player com tamanho de um videocassete. A solução do seu problema seria a compra de uma unidade CD-ROM. Existem dois modelos existentes no mercado: A570 (Commodore) e CDX-650 (Xtec). Ambas permitem a emulação do CDTV, porém a compatibilidade total é impossível devido a peculiaridades de software e hardware do CDTV.

O CDTV como o Amiga normal, "roda" baseado no processador MC 68000 com os velhos 7.14 Mhz de clock. A Commodore realmente poderia ter usado um processador mais rápido numa máquina destinada à multimídia.

Os modos gráficos do CDTV são os mesmos do Amiga: até 4096 cores em baixa resolução e 16 cores em alta resolução.

Existe uma placa chamada megA-Chip 2000/500 (DKB Software - US$ 200) que permite a colocação do SUPER FATTER AGNUS no Amiga. Este chip permite colocar 2 MB de CHIP RAM e usar o sistema PAL no Amiga, o que é necessário para rodar alguns jogos europeus. Sua colocação é difícil e é preciso algum conhecimento de colocação e retirada de chips. Talvez a melhor solução seja vender seu Amiga e comprar um outro, mesmo usado, mas que possua FATTER AGNUS.

Daniel Bueno Bracher

●●●

Caros colegas da revista CPU,

Estou realmente sem palavras para falar sobre este novo caderno "SÓ DO AMIGA". Parabéns!

Bom, agora queria, se possível, a resposta de algumas perguntas:

- Como posso conseguir o manual do programa Imagine 2 (traduzido ou em Inglês)? Qual o seu preço em dólar (claro)?

- A respeito dos cursos de computação (animação 2D e 3D, editoração eletrônica, etc...). São Paulo não têm nenhum curso? Só tem no Rio?

- Por que vocês não fazem uma ou duas páginas da revista com pequenos programas em linguagem "C" e "Assembly"?

- Bom, chega de perguntas, gostaria que meu endereço fosse publicado. Estou "afim" de trocar dois manuais dos jogos Carmen San Diego (Where in the World) e outro do Tetris, ambos originais.

Gostaria de deixar a sugestão para uma matéria falando sobre as vantagens e desvantagens de fazer uma adaptação de televisões para o padrão RGB.

Até a próxima carta!

Henrique R. Dominguez
Rua Sampaio Bueno, 98
08080 - São Paulo - SP

Caro Henrique,

Não conheço ninguém que tenha traduzido o manual do Imagine 2.0 para a nossa língua. O manual traduzido cuja existência eu conheço é o da versão 1.0. Como não tenho autorização da pessoa que traduziu, para publicar o telefone para que você entre em contato com ela, dê uma ligada para a HITEK LTDA que eu dou o telefone dela para você. Quanto ao preço eu não faço a mínima idéia. Resolva diretamente com esta pessoa.

Com relação a cursos, é curioso que ainda não exista nada em São Paulo. Mais curioso ainda é o fato de muitos paulistas acabarem vindo aqui ao Rio somente para fazê-los conosco. Lá certamente existem pessoas capacitadas para instruir muita gente nos caminhos do Amiga mas, ao que parece, ninguém ainda se dispôs a "arregaçar as mangas".

Programas em "C" e Assembly estão em pauta para serem publicados nas próximas edições. Caso alguém se interesse em colaborar, basta entrar em contato conosco.

Luiz Fernandes de Moraes

●●●

Caro Daniel Bracher,

Possuo um Amiga 500 e ao ler sua resposta a carta de Maurício Kato na CPU número 30, fiquei muito preocupado e,

COLECIONE AMIGA CPU

- ❑ Não perca essa chance. Inicie já sua coleção da revista CPU/AMIGA.
- ❑ Vale ressaltar que a CPU/AMIGA começou a circular como encarte de CPU a partir da edição 27. Portanto, dispomos das edições 01, 02, 03 e 04
- ❑ O preço de cada encarte é de Cr$ 15.000,00. Este preço é válido até 30/01/93
- ❑ As despesas postais para a remessa dos encartes são de responsabilidade da Bônus Rio Editora Ltda.
- ❑ Para efetuar o seu pedido, envie cheque nominal à Bônus Rio Editora Ltda., Caixa Postal 11750 - CEP 22022-970 - Rio de Janeiro-RJ.

Comece a colecionar CPU/AMIGA
CPU/AMIGA - Uma realidade irreversível

portanto, resolvi escrever-lhe para sanar minha dúvida que é a seguinte:

Adquiri recentemente um joystick tipo arcade do videogame Super Nintendo e venho usando-o com meus jogos. Gostaria de saber se isto pode causar algum dano ao meu computador a longo prazo e mesmo que não cause nenhum dano aparente, gostaria de saber se devo trocá-lo e que joystick você me recomendaria.

Daniel Gomes de Souza - MG

Caríssimo Xará e prezado homônimo,

Alguns joysticks mais "avançados" podem ser nocivos ao Amiga. Nos joysticks do MSX, por exemplo, o segundo botão gera uma voltagem excessiva (5 volts) no par de chips CIA.

Estes chips são responsáveis pela temporização de periféricos de entrada, tais como: o tempo entre de dois cliques rápidos do mouse, tempo de repetição de teclas e tempo de pressão do botão do joystick. Isto pode ocasionar coisas como resets repentinos e, a longo prazo, até a queima dos chips.

Não tive chance de testar se o joystick do Super Nintendo causa algum problema de alta voltagem ao Amiga, mas aconselho que você e outros usuários de joysticks "avançados" peçam ajuda de pessoas com conhecimento de eletrônica para fazer este teste.

Apesar de não ser um gamemaníaco (não consigo nem passar da primeira tela do Lemmings) eu gosto muito do joystick Quickshot (estilo Dynacom), que me foi emprestadado por um amigo que tinha um Commodore 64 e comprou um nintendo.

Daniel Bueno Bracher

●●●

Ao Luiz Fernandes e Alberto Meyer

Acho que vocês já receberam parabéns suficientes, mas mesmo assim aqui vai mais um. Parabéns!

Tenho um Amiga 2000HD com 3MB RAM, HD A2091, SuperGen, Digiview, Perfect Sound...

Estou juntando um dinheirinho (já tenho 2000 verdinhas, conseguidas com a criançada mencionada acima), para comprar uma placa aceleradora.

O que vocês recomendariam, uma vez que estou querendo usá-la principalmente com o IMAGINE, para animação tridimensional em projetos de arquitetura?

Gostaria também de saber qual a forma mais barata e eficiente de projetar numa parede branca ou painel, as imagens geradas por um Amiga. É que estou pretendendo também atuar na área de desktop presentation e a compra de um telão está por enquanto fora de cogitação, dado o seu alto custo.

Tenho um A520 TV Modulator NTSC e vendo por US$ 100,00. Ou troco por uma placa FLICKER FIXER e pago a diferença.

Gostaria de conhecer o endereço de algum grupo de usuários de São Paulo ou Rio, para a troca de correspondência.

Desde já agradecido,
Heliodoro dos Santos Filho - SP

Caro Heliodoro,

Em primeiro lugar, gostaria de agradecê-lo pelas referências elogiosas quanto a mim e ao Luiz. Mas, agora, vamos ao trabalho...

A melhor placa aceleradora que as suas 2.000 verdinhas podem comprar é a GFORCE 30/50 Mhz, fabricada pela empresa americana Great Valley Products (GVP, para os íntimos). Esta placa possui, como coração do sistema, o chip Motorola 68030, com clock de 50 Mhz. Ela também conta com um co-processador aritmético, 4 Mb de memória SIMM 32 bits, além de uma interface SCSI. Pode também ser fornecida com discos rígidos de grande velocidade e capacidade, como os da Quantum ou Maxtor. Esta placa permite a realização de qualquer trabalho profissional e é uma das companheiras preferidas da Video Toaster.

Sinceramente, a única forma BARATA de projetar a imagem de um Amiga na parede, é através de um daqueles projetores de vídeo que são anunciados em revistas do estilo da Contigo, Manchete, etc. Este projetor é encaixado na frente do tubo da televisão e possui uma lente, que amplia a imagem. Não preciso dizer que a qualidade é sofrível. A outra forma é fotografar a tela do computador com uma boa máquina, criar um diapositivo e projetá-lo com a ajuda de um bom projetor de slides.

Mas verdade seja dita: com uma GFORCE equipando o seu A2000, você logo poderá comprar um telão, de preferência o da Sony. E não se esqueça de chamar os amigos daqui para comer um churrascão. Tudo por sua conta, é claro...

Alberto C. Meyer Filho

●●●

Prezados amigos,

Quero parabenizá-los pela excelente idéia do caderno de Amiga, o qual vem ajudando muito os "amigamaníacos".

Tenho um grande problema em gravar alguns programas em video, quando tento gravar alguns jogos e demos que são "palbooter", pois a tela fica tremendo. Como faço para que a tela pare de tremer? Programas que não são "palbooter" gravam sem problema algum.

Peço, por favor, que alguém me dê a dica para poder gravar estes programas. Meus agradecimentos e um grande abraço para a turma da CPU.

Mauro Pressaso - MG

Caro Mauro,

O problema que você vem enfrentando com o software em modo PAL, decorre do fato de que quando a máquina entra em modo PALBOOTER ela reduz a sua ciclagem para 50 Hertz, de forma a se compatibilizar inteiramente com o modo europeu (rede elétrica de 50 Hertz). Isso é que causa uma espécie de imagem pulsante.

É praticamente impossível de resolver este problema estando aqui no Brasil, mesmo que você consiga um video europeu que seja capaz de ler e gravar em vários padrões diferentes de cor.

Luiz Fernandes de Moraes

●●●

Saudações,

Quero parabenizá-los pela idéia de publicar um caderno de Amiga na CPU. Lamento as reações de alguns leitores que

querem a exclusividade do MSX. Acho que são pessoas sem visão, pois creio que esses dois computadores podem viver lado a lado pacificamente, cada um com suas qualidades e defeitos. O confronto de nada vai adiantar e, como foi batido várias vezes, a inclusão do Amiga na CPU foi para que a CPU-MSX continuasse a ser publicada.

Na placa do meu Amiga, existe espaço para a colocação de mais quatro chips de memória e eu poderia ter 1 mega de CHIP RAM. O vendedor me informou que se eu fizesse isso, teria que cortar um jumper e a A501 não seria mais acessível. Isso é verdade? Neste caso, de nada adiantaria fazer isto, pois eu perderia também o clock. Será que teria de usar o Workbench 2.0 para usar esta configuração? Neste caso, teria que mudar outros chips?

Gostaria que meu endereço fosse publicado, pois quero trocar dicas, idéias, informações e programas com outros usuários do Amiga.

Jose Edmir de Araujo Junior
Rua Estefania Mendes, 725
60325-140 - Fortaleza - CE

●●●

Aos Consultores e Responsáveis pela Revista CPU Amiga,

Sou usuário de um Amiga 500 e aprecio muito o esforço da Editora e dos que estão ligados a confecção da revista, em trazer uma publicação nacional de qualidade como é a CPU Amiga. Também admirei muito o livro "Dominando o Commodore Amiga" do qual retirei informações de muita valia. Dentre elas a de que o Jumper "JP6" é o responsável pelo chaveamento interno do sistema PAL/NTSC. Até já instalei uma chavinha na lateral do micro para ter acesso ao dois sistemas instantâneamente e sem o uso do disco PALBOOTER.

Dirijo-me aos senhores para que me esclareçam uma dúvida: ao instalar mais 1/2 mega de memória na placa principal sem mexer em qualquer jumper, fica-se com 1 megabyte (metade CHIP RAM, metade FAST RAM), a placa A501 é desativada? Existe, com certeza, um jumper na placa principal que permite chavear entre CHIP e FAST este 1/2 mega adicional. Gostaria de saber qual é ele. E se é possível o Amiga ficar com 1.5 megabytes, usando os quatro chips adicionais que podem ser soldados à placa, mais o A501.

Encerro agradecendo pela atenção e novamente elogio pela excelente qualidade desta revista e do livro "Dominando...". Peço aos senhores que respondam a minha pergunta (Qual é o jumper que chaveia o 1/2 mega adicional na placa principal entre CHIP e FAST?) e se puderem que publiquem a minha carta.
Carlos Fabiano M.P. Lima - SP

Caros José Edimir e Carlos Fabiano,

Na próxima edição da revista CPU, estaremos publicando o esquema completo de como colocar 1 megabyte de CHIP RAM no seu Amiga 500. É uma tarefa extremamente simples e que pode ser feita por qualquer pessoa que tenha um pouco de habilidade com um ferro de solda.

De imediato posso adiantar que não é possível o convívio entre a A501 e os quatro chips que por ventura sejam soldados à placa mãe, pois os dois conjuntos ocupam os mesmos endereços físicos. Assim, infelizmente, não podemos ter de maneira alguma, os 1.5 Mbs através deste recurso.

Alberto C. Meyer Filho

●●●

Prezados Senhores,

Sou um usuário de Amiga "gamemaníaco", isto é, utilizo o computador principalmente para diversão. Creio que uma grande parte dos usuários é como eu, e acho que vocês deveriam dar mais atenção ao assunto jogos.

Também gostaria do esclarecimento de duas dúvidas:

1 - tive o azar de comprar um micro sem o "FATTER AGNUS", o que não permite que eu use o programa PALBOOTER. Isto faz com que, na maioria dos jogos, a parte de baixo e a lateral direita da tela fiquem perdidas; e outros jogos simplesmente não "pegam".

Ao tentar adquirir o chip aqui no Brasil, com os "importadores", me espantei com o preço: cerca de 100 dólares. Quer dizer então que apenas um chip custa 1/5 do preço do micro (500 dólares)? Gostaria de saber o preço desse chip no exterior (Paraguai e Miami).

2 - Posso ligar uma impressora Citizen 200 GX no Amiga normalmente?

Além disso, acho que os usuários querem uma CPU que trate exclusivamente do Amiga, como a CPU MSX. Tenho certeza que seria um sucesso.

Marcelo David Moretti - SP

Caro Marcelo,

"Lá fora" este chip custa 50 dólares e pode ser encontrado em Miami na C.E. (Creative Equipment - 6864 W. Flagler Street - tel: (305)266-2800). Quanto à impressora, ligue-a sem susto.

Alberto C. Meyer Filho

●●●

Cara Revista CPU,

Tendo lido a última edição do caderno Amiga, aonde mais uma vez se falava do Amiga 600 nacional, gostaria de saber quando afinal ele se encontrará à venda, já que venho aguardando desde agosto quando surgiram os primeiros comentários.

Arnaldo Lima Sobrinho - PB

Caro Arnaldo,

Sua ansiedade termina em fevereiro. Aguarde um pouco mais.

Luiz Fernandes de Moraes

●●●

Para as pessoas que escreveram querendo adquirir os números atrasados da revista CPU Amiga, por favor entrem em contato com a nossa administração pelo telefone: (021) 255 4881.

Informamos ainda, que dispomos dos números de 1 a 4, porém, estes estão se esgotando rapidamente. Os interessados devem procurar o Sr Luzimar para maiores detalhes de como adquirir os números atrasados. ■

ASSINE CPU E GANHE UM SOFTWARE À SUA LIVRE ESCOLHA!

Assinando a revista CPU por 12 edições, você garante seu exemplar e ainda poderá escolher como brinde um dos softwares relacionados abaixo. Esta assinatura ainda poderá ser parcelada em 2 vezes. Neste caso, você não terá direito ao recebimento do brinde. Esta promoção é válida somente para quem efetuar a assinatura à vista por 12 edições até 30/01/93. Caso esta seja sua opção, marque o software que deseja receber.

MSX
AMIGA

INFORMAÇÕES,
NOVIDADES,
LANÇAMENTOS
INTERCÂMBIO.

A REVISTA DO USUÁRIO BEM INFORMADO

MEUS DADOS

☑ Sim, desejo efetuar a assinatura da revista CPU. Para tal, estou enviando, junto com meus dados, cheque nominal à Bonus Rio Editora Ltda., Caixa Postal 11750, CEP 22022-970, Rio de Janeiro, RJ, ou vale postal (pagável na ag. copacabana) no valor de :

☐ Cr$ 324.000,00 - assinatura válida por 12 edições
☐ Cr$ 162.000,00 - assinatura válida por 6 edições
☐ Cr$ 81.000,00 - assinatura válida por 3 edições

Importante: Para efetuar o pagamento em duas vezes, envie dois cheques de valores idênticos. Um será depositado no ato do recebimento e o outro 30 dias após. Para pagamento à vista, envie cheque nominal ou vale postal no valor integral da assinatura

SE VOCÊ É USUÁRIO DO AMIGA

☐ HITEK MUSIC PROGRAMS - Conjunto dos melhores programas para criação e edição de músicas e trilhas sonoras.
☐ HITEK FONTS - As melhores fontes de letras projetadas para quem tem apenas 1 Mb de memória
☐ HITEK CLIP SOUNDS - Os efeitos sonoros ideiais para suas trilhas de animação. Samples de alta qualidade

SE VOCÊ É USUÁRIO DO MSX

☐ PROFESSIONAL PAINT - O estado da arte em Edição Gráfica. Possui recursos de aumento e diminuição de shapes, animação com cores, rotação de shapes em 90º, etc.
☐ PROFESSIONAL DATA RETRIEVE - Uma nova filosofia em Banco de Dados. Busca e ordenação por qualquer campo, etc.
☐ PROFESSIONAL PUBLISHER - Utilitário que permite a criação de páginas, misturando textos e gráficos.

Nome: _____
Endereço _____
Bairro: _____ Cidade: _____ Estado: _____
CEP: _____ Tel.: _____
Dados do equipamento: _____

Ocelot Systems Co. Tel.: 255-6880

JOGOS

S. OF THE BEAST III	3D
LOTUS III	2D
PINBALL DREAMS II	3D
DIABOLIK	1D
ASSASSIN	2D
ZOOL	2D
ADVENTURES OF WILLY BEAMWISH	12D
SHADOW WORLDS	2D
TRODLERS	1D
AQUATIC	1D
AIR SUPPORT	2D
D-DAY	4D
WIZ KID	2D
METAL LAW	1D

APLICATIVOS/DEMOS

OCTAMED PRO	1D
REAL 3D 1.4 PRO	3D
TERRAIN	1D
TERRAFORM	1D
PRO PAGE 3.0	3D
PRO DRAW 3.0	3D
BARS & PIPES PRO	1D
OPTICAL DREAMS DEMO	2D
INFINITE DREAMS DEMO	3D
BOOM BOX KCS	2D

VEJA LISTA COMPLETA DE SOFTWARE NO CATÁLOGO DIGITAL OCELOT. Manuais traduzidos para português: Deluxe Paint IV, Sculpt 4D, Imagine, LightWave 3D, Digi Paint III, Turbo Silver, Intro Amiga, Video Titler, Elan Performer 2.0, e outros que estão sendo finalizados.

Consulte-nos para programas de METAMORPH, como MORPH PLUS, IMAGE MASTER, CINEMORPH, IMAGE FX e muitos outros!!!

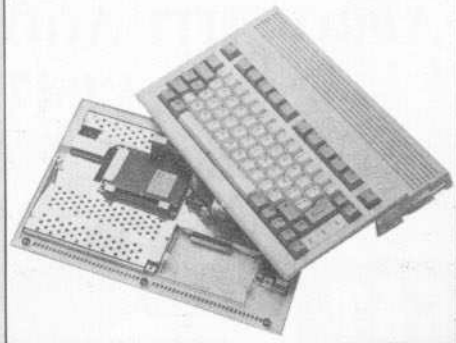
HARDWARE

Temos todo tipo de periférico para o seu Amiga. As melhores marcas, como GVP, Supra, NewTek, Commodore e muitas outras. Temos sempre os melhores preços para você e o mínimo prazo de entrega para todo o Brasil. Consulte-nos para qualquer hardware que esteja precisando, temos pessoal especializado na linha que pode ajudá-lo a encontrar a melhor solução para você que trabalha com computação gráfica, editoração eletrônica, desktop-video e multi-midia. Saiba das últimas novidades nos EUA e inglaterra.

Temos as últimas novidades em hardware: ROM 2.0, Super Denise, Aceleradora GVP 40Mhz com HD de 120Mb + expansão para Amiga 500, Commodore A-570 CD-ROM, HD interno ICD para 500, Fax-modem 9600 para 500/2000, MegaChip 2000/500 (2Mb de chip ram!) e muito mais.

VENHA CONHECER O NOVO AMIGA 600!

Commodore A600



Como fazer seu pedido:

Relacione numa folha a parte os programas e jogos de sua escolha, inclua nome e quantidade de discos. Descreva a configuração do seu equipamento e anexe todos os seus dados, inclusive telefone. Os discos podem ser os seus próprios ou pode também comprá-los conosco. Escolha uma de nossas formas de pagamento e remeta tudo para nosso endereço ou caixa postal.

Como calcular:

Some a quantidade de discos a serem gravados e multiplique pelo preço do jogo. Faça o mesmo com os aplicativos e some os dois resultados. Consulte-nos para saber o preço dos jogos e aplicativos.

AMIGA

Como efetuar pagamento:

Você pode escolher entre duas formas de pagamento:
- Envie cheque nominal a OCELOT SYSTEMS INFORMÁTICA LTDA.
- Deposite em conta corrente. Em nome da Ocelot Systems. Bco. BRADESCO S/A, Ag. 0472-3, C/C. 35.431-7.

Escreva para:
Ocelot Systems Co.
P.O. Box 11702 - RIO
CEP 22122-970 - Brasil

Ou visite-nos:
Rua Sta. Clara 50 Sala 914
Copacabana - Rio de Janeiro

Contate-nos:
Tel. (021) 255 6880
Fax. (021) 235 1248

Envie disco 3 1/2 para catálogo digital com animações exclusivas inteiramente grátis.

MAGNETOGRAPH

AQUI TEM AMIGA®

FINALMENTE VOCÊ TEM TODOS OS MOTIVOS PARA COMPRAR O SEU AMIGA AQUI NA CAT.

ALÉM DA SEGURANÇA DE ESTAR COMPRANDO EM DISTRIBUIDOR AUTORIZADO, VOCÊ TEM UM ANO DE GARANTIA, TODO O SUPORTE QUE PRECISAR E OS MELHORES PREÇOS.

AMIGA-600® 1MB-PALM
AMIGA-600® HD-40 MB
MONITOR COMMODORE
IMPRESSORA COMMODORE
SOFTWARE - JOGOS - TRANSCODIFICADORES - JOYSTICKS

APROVEITE AGORA AS OFERTAS DE LANÇAMENTO
VISITE NOSSO SHOW-ROOM
HOT LINE AMIGA (021) 220-2010 - LIGUE!
VENHA PARA A CAT. NA CAT É LEGAL!

CAT
CENTRAL DE ATENDIMENTO TÉCNICO
DISTRIBUIDOR AUTORIZADO

CENTRAL DE ATENDIMENTO TÉCNICO E DE PRODUTOS PARA ESCRITÓRIOS LTDA.

Rua México, 3 - 9º andar - Centro - RJ - 20031
Tels.: (021) 220-9360 - 220-8456 - 220-3641

PCI NÓS FAZEMOS O FUTURO.

Commodore

® É marca registrada da Commodore Business Machines e usada pela PCI sob licença